


INSPIRAÇÃO PARA INOVAR

# EPOCA NEGÓCIOS

**4 TENDÊNCIAS  
QUE ESTÃO  
DISSOLVENDO  
O MUNDO  
REAL PARA  
OS NEGÓCIOS**




O PRESENTE É DOMINADO  
POR SERVIÇOS VIRTUAIS. O  
FUTURO PROMETE SER DE  
BENS E EXPERIÊNCIAS DIGITAIS.

NA **WEB3**, ITENS COMO  
OBRAS DE ARTE E ROUPAS SE  
TORNAM **NFTS** (NON-FUNGIBLE  
TOKENS). O **METAVERSO** CRIA  
UMA EXISTÊNCIA DIGITAL.

AS **DAOS** (DECENTRALIZED  
AUTONOMOUS ORGANIZATIONS)  
ABREM CAMINHO PARA  
EMPRESAS SEM CHEFES.

ESSAS TENDÊNCIAS  
JÁ MOVEM BILHÕES DE  
DÓLARES. ÉPOCA NEGÓCIOS  
MOSTRA QUEM SAIU À FRENTE  
E O QUE ESTÁ POR VIR.





**WEB**

## O QUE É

Web3 é uma nova geração da internet, apoiada na tecnologia blockchain e movida a tokens e criptomoedas.

## ORIGEM DO TERMO

A web1 é a primeira geração da internet, que existiu entre a segunda metade dos anos 1990 e o início dos anos 2000. Nesse período, a maioria dos sites servia apenas para leitura. A web2 é o momento que vivemos hoje, com poucas e

grandes empresas que oferecem serviços diversos e detêm nossas informações pessoais. O termo web3 tem sido usado para definir a versão da internet que está em plataformas de blockchain.

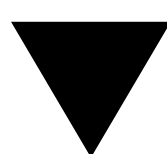
## APLICAÇÕES POSSÍVEIS

A web3 permitiu a criação e circulação das criptomoedas. Pode sustentar plataformas nas quais artistas e músicos vendem NFTs diretamente aos fãs.

Para os mais idealistas, seria uma alternativa à internet dominada pelas big techs como Google, Amazon e Meta (antigo Facebook).

## **EMPRESAS QUE SAÍRAM À FRENTE**

A plataforma de compra e venda de NFTs OpenSea, construída na rede de blockchain Ethereum, é um exemplo de aplicação de web3. Grandes empresas como a Microsoft passaram a investir



EE

NÃO HÁ

NENHUM

PODER PARA

AS PESSOAS

NA WEB3,

MAS UM

NOVO TIPO DE



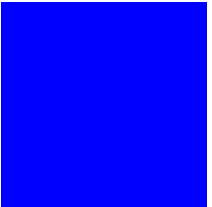
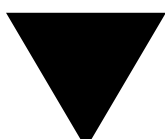
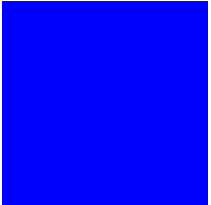
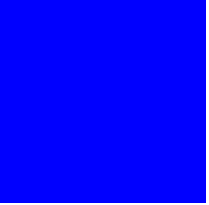

CONCENTRAÇÃO





em startups como a ConsenSys, com valor de mercado superior a US\$ 7 bilhões. Criada em 2014, a empresa cria softwares que sustentam transações em blockchain.

## NÚMEROS

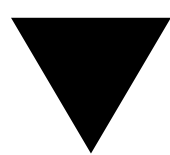


Só no ano passado, investidores aportaram US\$ 30 bilhões em startups dedicadas à web3, segundo dados da empresa de pesquisa PitchBook.

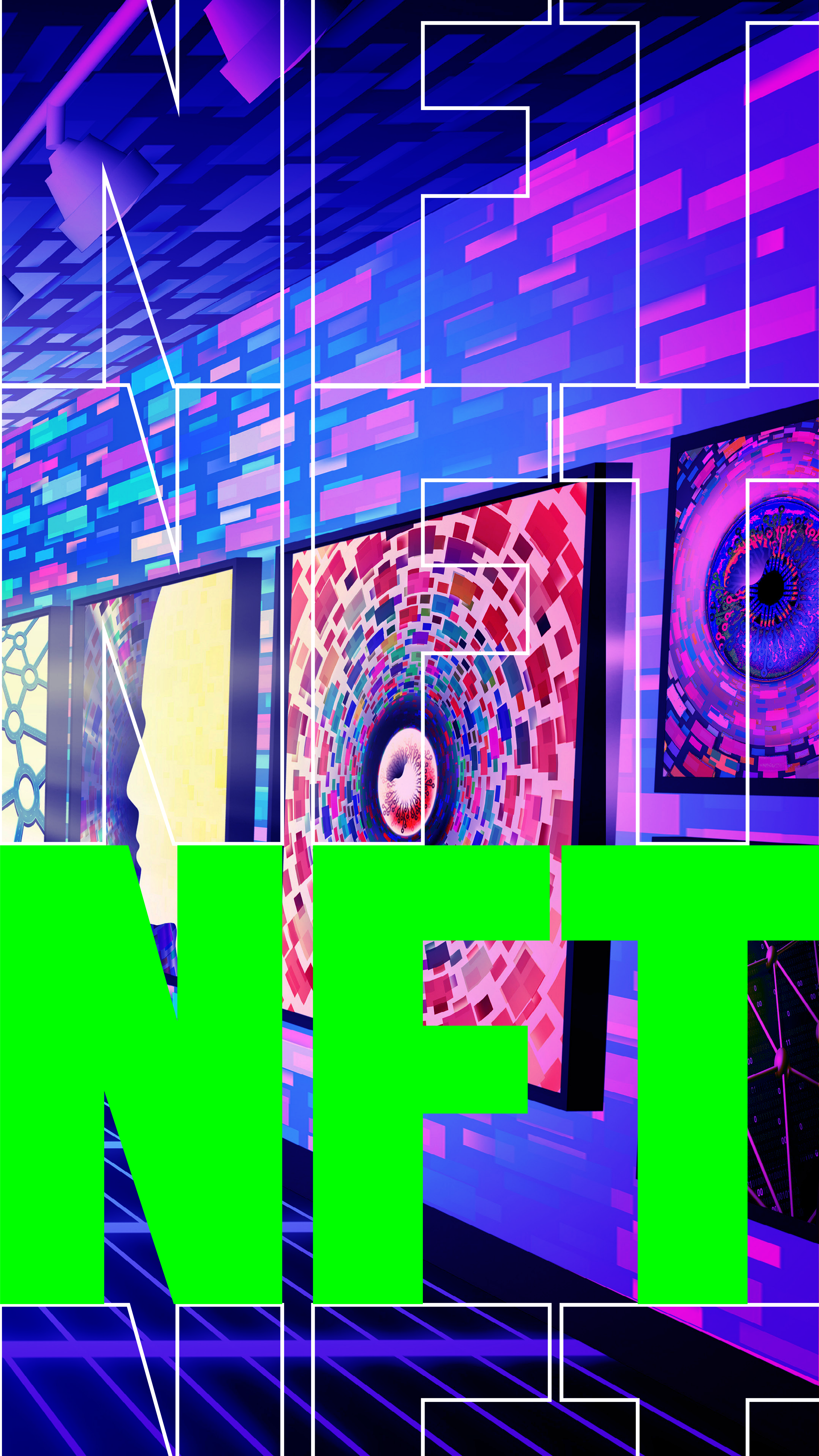


# FUTURO

Até agora a promessa de descentralização de poder não se cumpriu. O que se vê é a recentralização de poder. No caso da criptomoeda bitcoin, por exemplo, cerca de 2% das contas concentram 95% de todas as moedas existentes. O movimento de grandes empresas em direção às startups do setor também apontam que o poder continuará nas mãos de poucos. “Nada



contra os ultrarricos que estão concentrando este mercado. Mas não se enganem – não há nenhum poder para as pessoas na web3, mas apenas um novo tipo de concentração de mercado”, disse o empreendedor serial Scott Galloway na edição deste ano do festival de inovação SXSW, nos Estados Unidos.



## O QUE É

NFT – ou non-fungible token, na sigla em inglês – é o registro de um ativo digital ou de um ativo do mundo real numa plataforma blockchain. que garante sua autenticidade e propriedade.

## ORIGEM DO TERMO

Não fungível, no jargão jurídico, representa a qualidade de ativos insubstituíveis, únicos – como uma tela de Picasso no mundo real. E, claro,

agora também obras de artistas como Mike Winkelmann, conhecido pelo codinome Beeple, que vendeu um trabalho no formato NFT em março de 2021 por US\$ 69,3 milhões. Token é um certificado criptografado numa plataforma blockchain.

## APLICAÇÕES POSSÍVEIS

Em tese, tudo o que é colecionável poderia ser guardado e negociado, com segurança, nesse formato. Um relatório

recente produzido pela consultoria PwC aponta que a oportunidade nos esportes pode envolver desde arquivos licenciados por ligas, times e até atletas individualmente. Podem ser ilustrações, fotos ou vídeos. O princípio é que esses ativos podem se valorizar no futuro.

## **EMPRESAS QUE SAÍRAM À FRENTE**

Grandes empresas, empreendedores e até famosos começam a se

**AS VENDAS DE  
NFT SOMARAM  
US\$ 25 BILHÕES  
EM 2021. E  
PASSARAM DE  
US\$ 27 BILHÕES  
NESTE ANO**

mover nessa direção. A fabricante de brinquedos Hasbro lançou em outubro uma coleção de NFTs com personagens da animação PowerRangers. Os NFTs estão sendo integrados ao Instagram e ao Twitter. O veterano quarterback do futebol americano Tom Brady investiu parte de sua fortuna numa startup de NFT chamada Autograph, criada em agosto de 2021.

## NÚMEROS

As vendas de NFT somaram US\$ 25 bilhões



em 2021. Neste ano, as vendas já ultrapassaram as de todo o ano anterior e chegaram a US\$ 27 bilhões até 10 de março.

*Fonte: DappRadar*

O termo foi mencionado em 119 apresentações de divulgação de resultado nos Estados Unidos em 2022. Em 2020, foram apenas quatro citações.

*Fonte: Sentieo*

## FUTURO

No metaverso, os NFTs teriam seu ponto alto. A questão mais

polêmica que permanece sem resposta é como garantir os direitos autorais – e o interesse nos ativos ao longo do tempo. Empresas como a LVMH, detentora de grifes como Louis Vuitton, começaram a pedir patentes sobre suas marcas no âmbito digital.



METAVERSE  
METAVERSE  
METAVERSE  
METAVERSE  
METAVERSE  
METAVERSE  
METAVERSE  
METAVERSE  
METAVERSE  
METAVERSE

**METAVERSE**

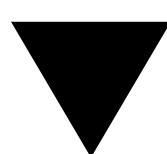
METAVERSE

## O QUE É

A expressão se refere ao que será uma experiência imersiva e hiperrealista na internet. Sabe-se que as pessoas poderiam acessá-lo por meio de óculos de realidade virtual. Com avatares customizáveis, os adeptos poderiam reproduzir virtualmente tudo o que fazem na vida real – trabalhar, encontrar amigos, fazer compras, assistir a shows.

## ORIGEM DO TERMO

O nome metaverso foi



usado pela primeira vez no livro *Snow Crash*, do escritor americano Neal Stephenson, publicado em 1992. O assunto ganhou o centro das atenções em outubro de 2021, quando Mark Zuckerberg anunciou que a empresa Facebook mudaria seu nome para Meta.

## APLICAÇÕES POSSÍVEIS

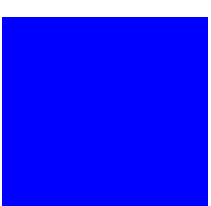
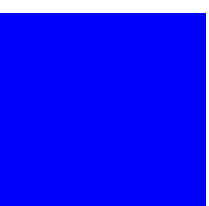

Na edição deste ano do evento de tendências SXSW, nos Estados Unidos, o criador do jogo de realidade virtual

*Second Life*, Philip Rosedale, afirmou que o modelo de bens digitais gera mais lucro que anúncios. Por isso especialistas estimam que o metaverso abre um caminho para que NFTs e criptos, como moeda de troca, deslanchem. Além da abertura de lojas virtuais, as empresas começam a criar experiências digitais. Em 2022, a plataforma Decentraland – baseada na plataforma blockchain Ethereum – realizou a

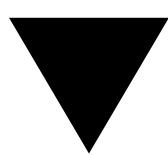



**A EXPERIÊNCIA  
IMERSIVA  
DEPENDE DA  
EVOLUÇÃO DE  
TECNOLOGIAS  
DE REALIDADE  
VIRTUAL**



primeira edição de sua Metaverse Fashion Week, uma semana de moda 100% virtual, com a participação de empresas como as de cosméticos Estée Lauder e as de moda Tommy Hilfiger, Dolce & Gabbana e Forever 21.



A Disney está trabalhando para lançar um parque no metaverso. Empresas como Budweiser e Adidas também já lançaram suas próprias versões dessa imersão digital.





## EMPRESAS QUE SAÍRAM À FRENTE

O mais próximo que temos disso hoje está no mundo dos jogos eletrônicos, como o *Fortnite* e o *Roblox*. O primeiro, da americana Epic Games, reúne cerca de 250 milhões de pessoas. O segundo possui uma quantidade similar de jogadores, sendo que 30 milhões deles usam a rede todos os dias. A frequência começou a atrair empresas como Nike e

McDonald's, dispostas a abrir lojas virtuais para esse novo público. Zuckerberg, da Meta, já afirmou que planeja investir US\$ 10 bilhões por ano ao longo da próxima década no metaverso. A Microsoft acertou a compra da firma de jogos eletrônicos Activision, por US\$ 75 bilhões, com a intenção de obter “os blocos de construção para o metaverso”, segundo a empresa.

## NÚMEROS

O metaverso tem potencial de gerar US\$ 1 trilhão em receitas anuais, somando anúncios, eventos digitais, venda de ativos e equipamentos para acessar esse universo digital, de acordo com a consultoria especializada em web3 Grayscale.

## FUTURO

A qualidade da experiência imersiva ainda depende da evolução e disseminação

das tecnologias de realidade virtual e realidade aumentada.

Em seu blog, o Facebook já anunciou que o

“metaverso não será construído da noite

para o dia por uma

única empresa”. Então

quando? “Muitos desses

produtos só se tornarão

realidade totalmente nos

próximos 10 a 15 anos”,

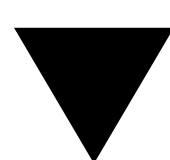
afirma o mesmo texto.

Em entrevista ao jornal

britânico *Financial Times*,

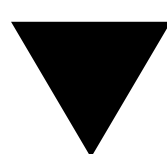
o executivo-chefe da

Microsoft, Satya Nadella



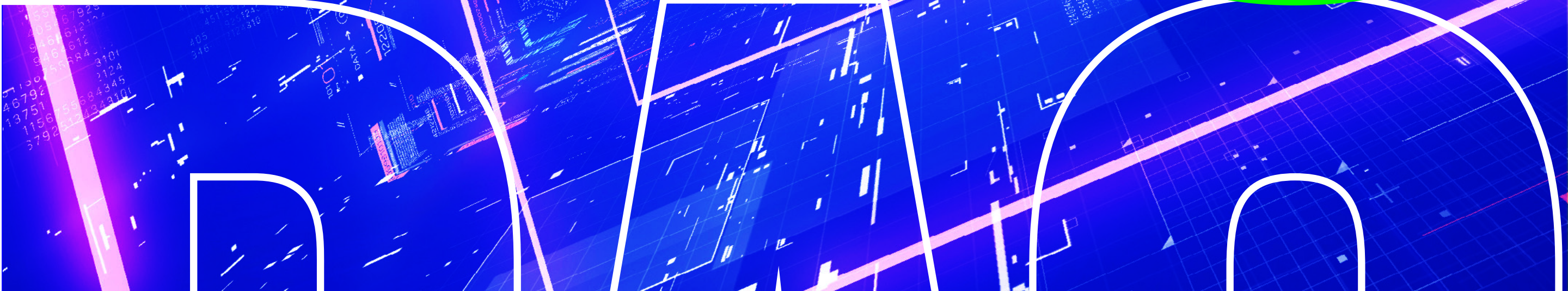
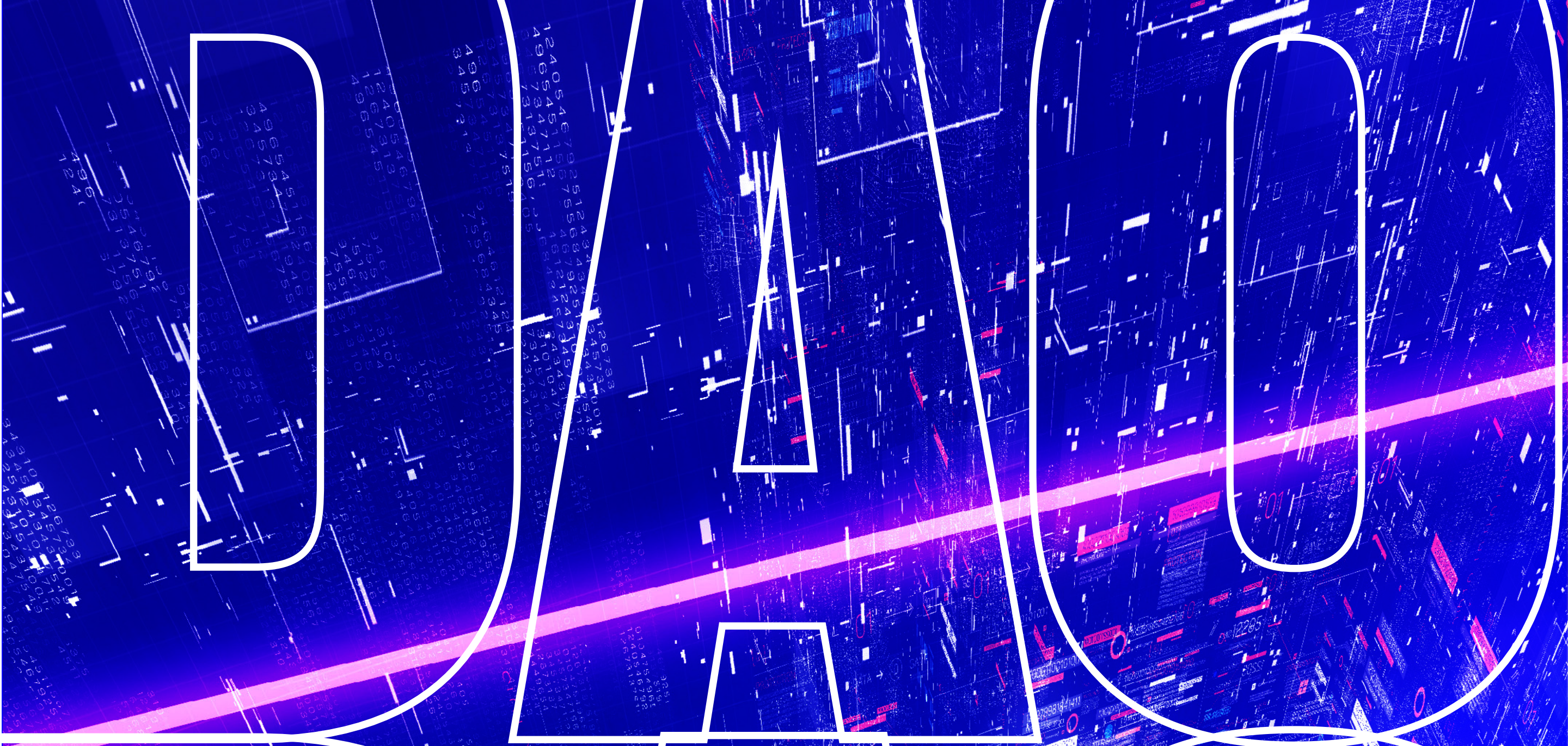
demonstrou acreditar que a tendência é irreversível: “Em breve, você e eu estaremos sentados em uma mesa de sala de conferência, seja com nossos avatares ou nossos hologramas”.

No SXSW 2022, a futurista Amy Webb falou na fragmentação do indivíduo – que poderá escolher um avatar diferente para cada situação dessa existência digital. “No futuro, enxergaremos o metaverso como hoje



vemos a internet”, diz.

As discussões mais importantes ainda em aberto – além do interesse real de bilhões de pessoas em ingressar nessa imersão – dizem respeito a questões morais. O que aconteceria em casos de assédio em ambientes de trabalho virtuais imersivos? Quais são os controles possíveis?



## O QUE É

São organizações autorreguladas, sem chefes ou donos, em blockchain, cujas decisões são tomadas coletivamente pelos detentores de tokens que as constitui. A quantidade de tokens define o poder de voto de cada participante.

## ORIGEM DO TERMO

Em 2013, Vitalik Buterin, criador da Ethereum – principal rede utilizada para o desenvolvimento e



a utilização de aplicações descentralizadas – foi o primeiro a criar o conceito de uma organização sem hierarquia, protegida por contratos inteligentes em blockchain.

## APLICAÇÕES POSSÍVEIS

Se a web2 tornou populares empresas peer-to-peer como a de hospedagem Airbnb e a de transporte Uber, a web3 cria a possibilidade de redes autorreguladas dessas transações, de

usuário para usuário,  
sem a necessidade de  
intermediadores.

A atuação coletiva  
também pode servir para  
arrecadar fundos para  
causas sociais.

## **EMPRESAS QUE SAÍRAM À FRENTE**

No setor financeiro, um  
projeto em andamento  
é o da Enigma, que  
desenvolveu uma  
corretora descentralizada  
em que as pessoas  
compram e vendem  
seus ativos diretamente,

**O FUNDO DE**

**VENTURE**

**CAPITAL**

**ANDREESSEN**

**HOROWITZ**

**JÁ ANUNCIOU**

**INVESTIMENTOS**

**EM DAOs**

sem intermediadores, diferentemente do que acontece em corretoras centralizadas como a Binance e a Coinbase. Há também plataformas descentralizadas de empréstimos peer-to-peer, em mais um exemplo do que passou a se chamar DeFi (ou finanças descentralizadas).

## NÚMEROS

Alguns movimentos relevantes indicam o fluxo de dinheiro nessa

direção. Em 2022, o fundo de venture capital Andreessen Horowitz, um dos mais célebres do Vale do Silício, anunciou um fundo de US\$ 4,5 bilhões para aplicações voltados para a web3. Antes disso, já havia outros três dedicados ao tema, somando US\$ 3 bilhões. Entre os investimentos realizados, há algumas apostas em DAOs, como a PleasrDAO, que compra NFTs, e a comunidade de criadores Friends With Benefits (FWB) DAO, com

valor estimado em mais de US\$ 100 milhões.

## FUTURO

Por enquanto, as empresas tradicionais parecem mais bem-sucedidas para captar oportunidades da web3. Uma das razões é justamente a velocidade e a concentração de recursos que a centralização permite. O efeito da diluição do poder dessas organizações no futuro dos negócios ainda precisa ser provado.

# ONDE SABER MAIS



**NESTE ESTUDO**, a consultoria PwC mostra como o mercado de esportes começa a explorar o potencial das NFTs – para ligas, times e os próprios jogadores.



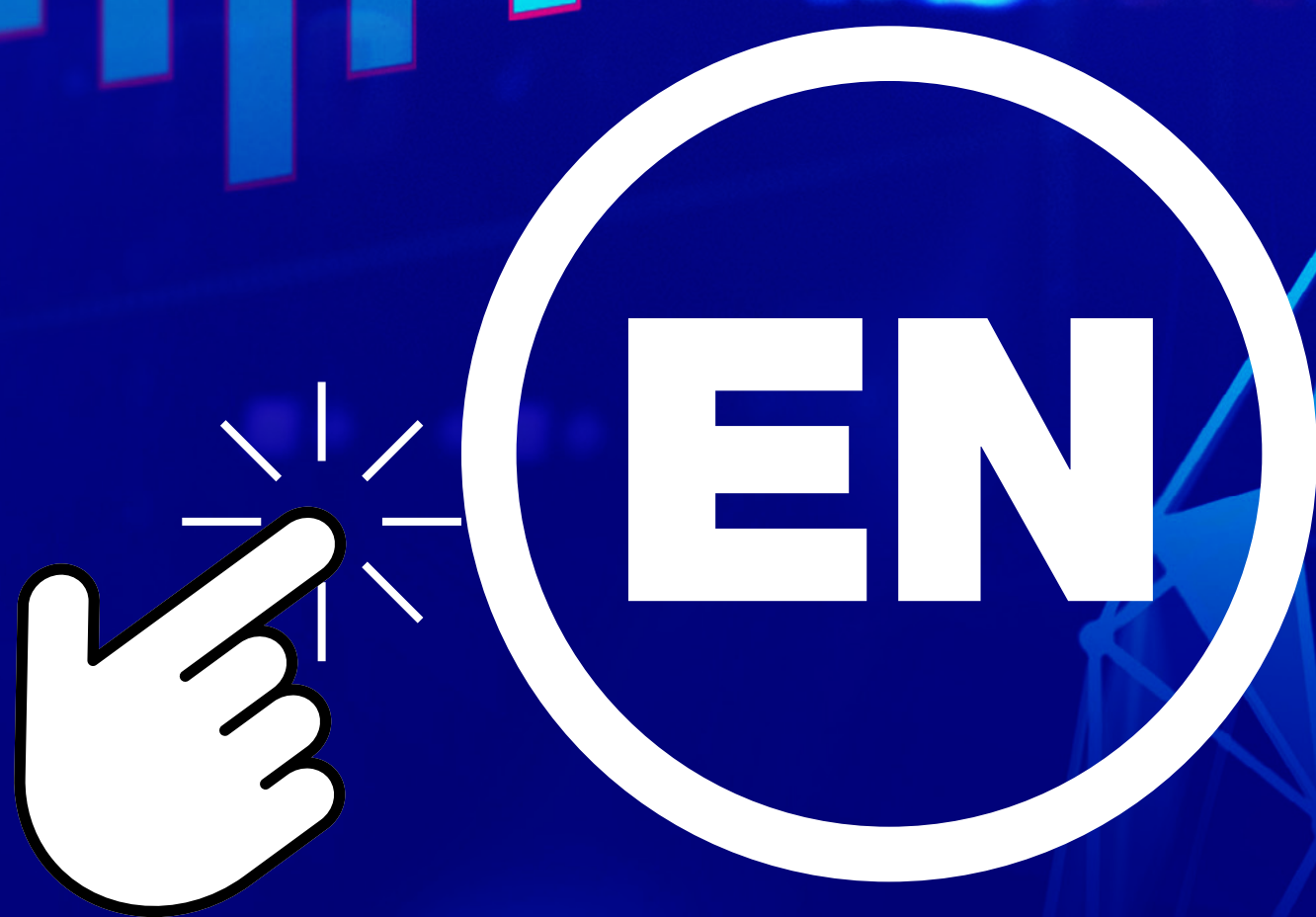
**NESTE RELATÓRIO**, a consultoria Deloitte explica as tecnologias que estão construindo o caminho para o metaverso e seu potencial de negócios.



**A ANÁLISE** da consultoria Forrester Research alerta que a web3 não entrega a promessa de descentralização de poder. Ao contrário: representa a possibilidade de um “pesadelo distópico”.



**ASSINE ÉPOCA NEGÓCIOS**



**[epocanegocios.globo.com](http://epocanegocios.globo.com)**